

# Surface Neo et Duo : Microsoft commence à outiller les développeurs

Dans quelle mesure la charnière dégrade-t-elle l'expérience utilisateur et comment contourner cet obstacle ?

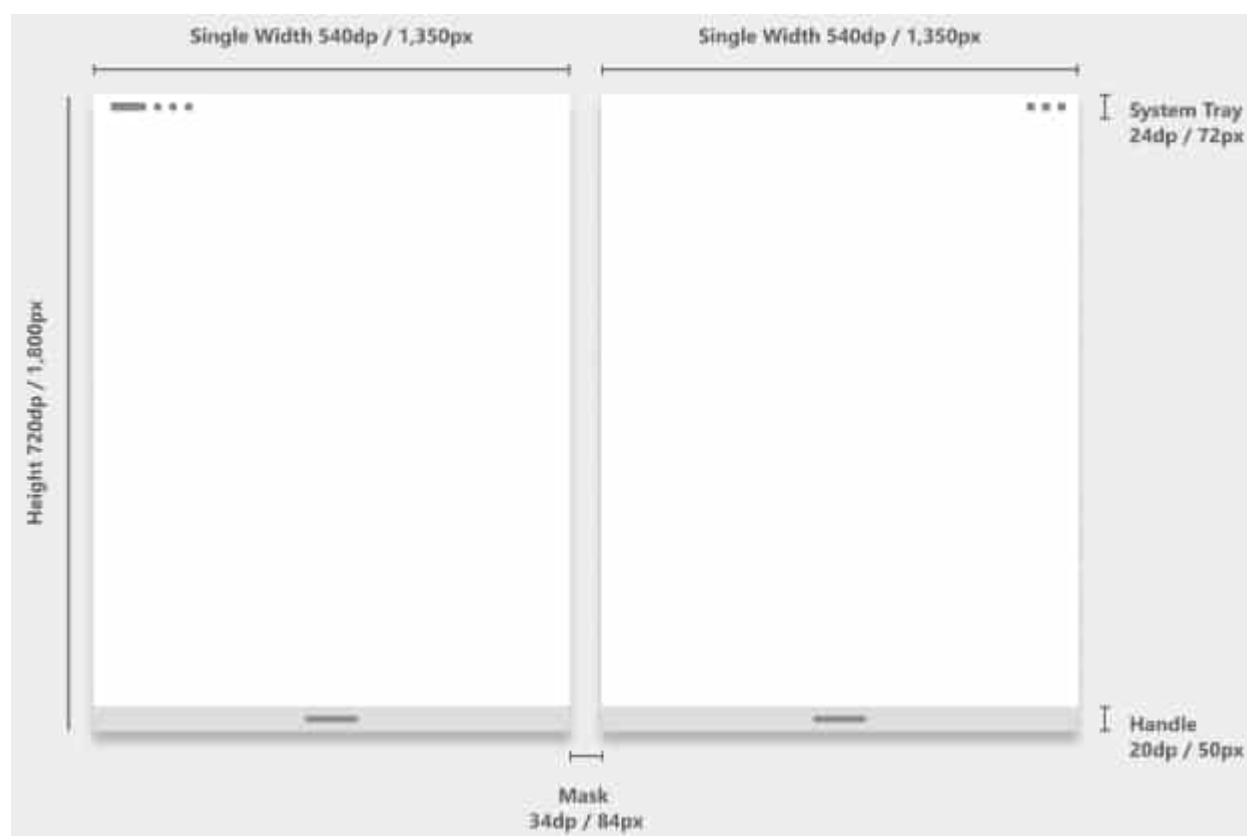
La [documentation de Microsoft sur le double écran](#) invite les développeurs à se poser la question.

Dans cet univers, le groupe américain joue sur deux tableaux : Windows et Android.

Sur ce dernier, il accompagne le mouvement avec un produit maison dont le lancement ne devrait pas intervenir avant fin 2020 : [Surface Duo](#).

Un [SDK expérimental](#) vient d'être mis à disposition des développeurs. Il inclut :

- Des API Java natives destinées notamment à gérer la charnière (inclinaison, affichage)
- Un émulateur Android avec une image Surface Duo

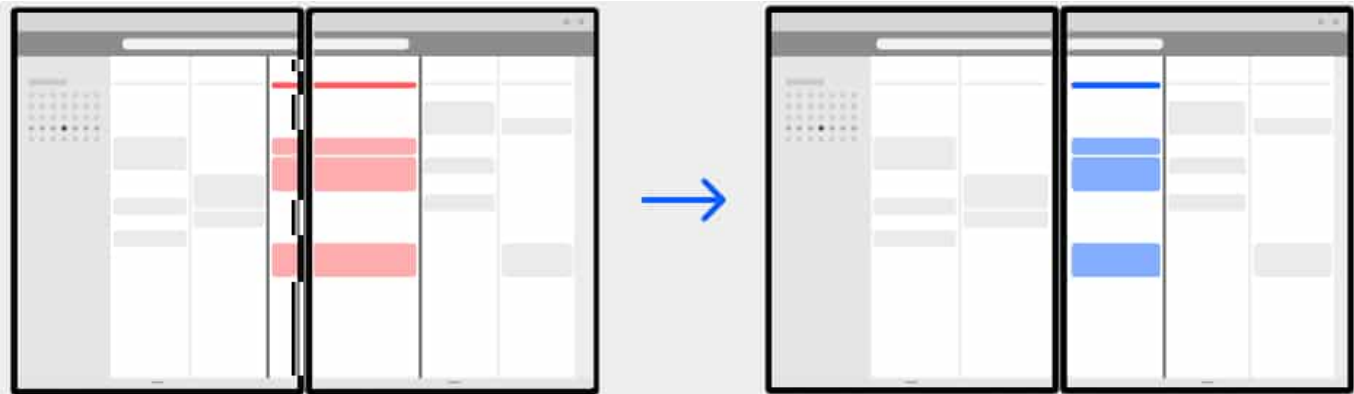


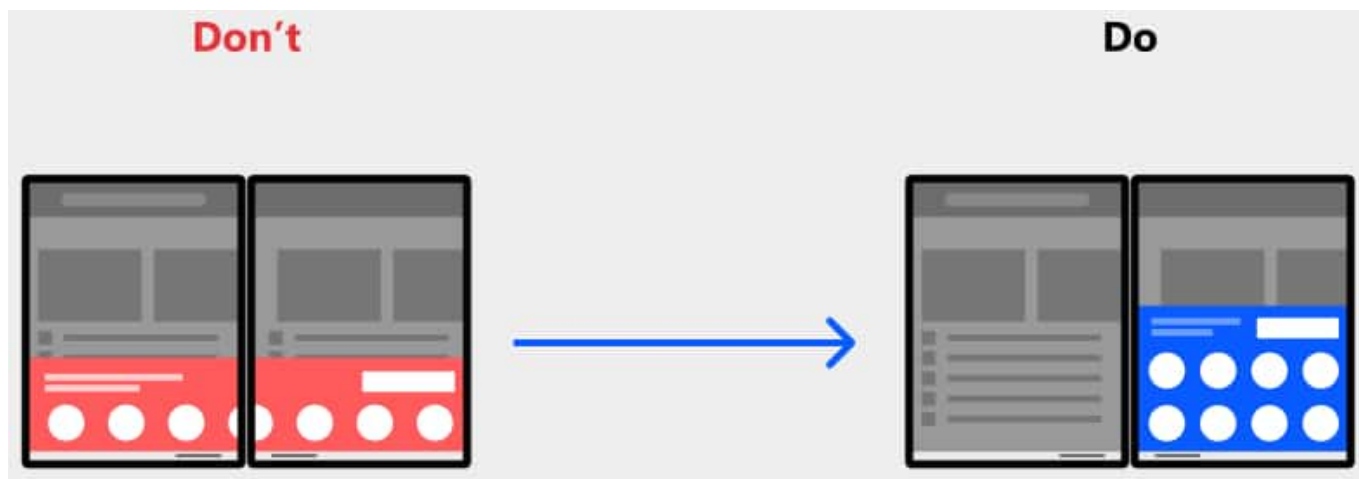


Le SDK est utilisable sur Android Studio et sur Visual Studio/Xamarin. Il requiert au moins 4 Go de RAM (8 Go recommandés) sur les plates-formes prises en charge (Windows 8 ou 10, macOS 10.10 et versions ultérieures, Gnome ou KDE).

L'accélération matérielle est prise en charge.

Microsoft propose des canevas Java et C# pour mettre en place différentes options d'affichage : double page, écran contextuel, vue comparative...





## Développeurs Windows : c'est pour bientôt

Pour développer en double écran sur Windows (que Microsoft couvre avec [Surface Neo](#)), il faudra patienter « quelques semaines » avant l'arrivée d'un premier SDK. Il sera accessible sur le canal Insider de Windows 10, avec un émulateur Hyper-V.

Un système 64 bits (Pro, Entreprise ou Éducation) sera requis, avec au moins 8 Go de RAM (16 Go recommandés), un CPU 4 cœurs et un GPU dédié supportant DirectX 11.0.

La définition que Microsoft donne du double écran implique deux affichages symétriques.

L'éditeur a observé que les utilisateurs avaient tendance à passer en mode paysage pour maximiser l'espace et en portrait pour séparer des contenus.

Il laisse aux développeurs la liberté d'implémenter ou non la prise en charge du plein écran. Et leur demande de faire en sorte que leurs applications se lancent, par défaut, en simple écran.

*Illustrations © Microsoft*